

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* “*THE LABYRINTH OF TRIGONOMETRI*” PADA MATERI TRIGONOMETRI KELAS X SMA**

Wahyu Ananda Putri, Tri Nova Hasti Yuniarta

Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Kristen Satya Wacana  
202015047@student.uksw.edu, trinova.yuniarta@staff.uksw.edu

---

**Abstrak:** Interaksi diperlukan dalam pembelajaran matematika, untuk itu diperlukan suatu wadah untuk membuat siswa saling berinteraksi. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* “*The Labyrinth of Trigonometri*” yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media latihan soal dalam pembelajaran matematika materi trigonometri. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). *Board game* ini telah dinyatakan valid oleh ahli materi dan media dengan persentase 94% dan 86% yang keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. *Board game* diujicobakan pada 35 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ambarawa sehingga menghasilkan indeks kepraktisan sebesar 96% dan masuk dalam kategori sangat baik. Uji *wilcoxon* menghasilkan signifikan sebesar 0.00 (kurang dari 0.05) dengan rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada *pretest*. Berdasarkan hasil ketiga uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Board Game*, Trigonometri

---

